

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan inklusif merupakan upaya pemerintah dalam memberikan kesempatan belajar yang sama bagi seluruh peserta didik, termasuk anak dengan kebutuhan khusus seperti tunarungu [1]. Anak tunarungu memiliki hambatan dalam menerima informasi melalui pendengaran, sehingga proses pembelajaran bagi mereka perlu menekankan pada aspek visual dan interaktif agar materi dapat diterima dengan lebih optimal [2]. Salah satu kemampuan dasar yang perlu dikuasai oleh siswa tunarungu kelas 1 Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) adalah pengenalan huruf abjad. Kemampuan ini menjadi fondasi penting dalam proses membaca, menulis, serta membangun kemampuan komunikasi menggunakan Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI) [3]. Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti papan tulis, kartu huruf, dan buku bergambar. Media tersebut bersifat statis dan kurang interaktif, sehingga membuat siswa mudah kehilangan fokus dan sulit memahami bentuk huruf serta gerakan isyarat dengan baik [4]. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak tunarungu menjadi salah satu hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran [5]. Guru membutuhkan media yang tidak hanya menyajikan tampilan visual, tetapi juga melibatkan unsur interaktif agar siswa lebih aktif dalam proses belajar. Perkembangan teknologi pendidikan saat ini memberikan peluang besar untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pengembangan media digital yang inovatif dan mudah digunakan, terutama di sekolah luar biasa [6].

SDLB Negeri Muara Bungo merupakan salah satu sekolah luar biasa yang melayani berbagai peserta didik dengan kebutuhan khusus, termasuk siswa tunarungu. Sekolah ini berlokasi di Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi, dan menjadi tempat penelitian dalam pengembangan media pembelajaran ini. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru, diketahui bahwa proses pembelajaran pengenalan huruf abjad di kelas 1 masih menggunakan media sederhana seperti kartu huruf dan gambar tanpa dukungan media digital. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik visual siswa tunarungu agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif salah satunya adalah H5P (HTML5

Package), yaitu platform berbasis web yang memungkinkan pembuatan berbagai jenis konten pembelajaran interaktif seperti video, kuis, dan presentasi [7]. H5P bersifat open-source dan mendukung integrasi berbagai elemen multimedia sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif bagi siswa [8]. Untuk mempermudah pembuatan serta penggunaan konten H5P, digunakan aplikasi Lumi, yaitu perangkat lunak yang dapat dijalankan di berbagai sistem operasi dan mendukung pembuatan konten H5P secara offline. Aplikasi ini memiliki antarmuka yang sederhana, mudah dioperasikan, serta kompatibel dengan berbagai format media seperti video, gambar, dan teks tanpa memerlukan koneksi internet [9]. Dengan kemampuan tersebut, Lumi dapat menjadi alternatif praktis bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif dan dapat diterapkan langsung di kelas.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media interaktif pengenalan abjad bahasa isyarat berbasis H5P menggunakan aplikasi Lumi untuk anak tunarungu kelas I SDLB Muara Bungo. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya menghadirkan alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak tunarungu serta memanfaatkan potensi teknologi pendidikan dalam konteks pembelajaran inklusif.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media interaktif pengenalan abjad bahasa isyarat berbasis H5P menggunakan aplikasi Lumi untuk anak tunarungu kelas I SDLBN Muara Bungo?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media interaktif pengenalan abjad bahasa isyarat berbasis H5P menggunakan aplikasi Lumi dari aspek materi dan media?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan media interaktif pengenalan abjad bahasa isyarat berbasis H5P menggunakan aplikasi Lumi?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian difokuskan pada pengembangan media interaktif pengenalan abjad bahasa isyarat menggunakan aplikasi Lumi berbasis H5P
2. Materi yang digunakan terbatas pada pengenalan huruf abjad A-Z dalam Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI).
3. Objek penelitian adalah siswa tunarungu kelas I SDLBN Muara Bungo.

4. Pengujian dilakukan melalui validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba terbatas kepada guru serta siswa.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media interaktif pengenalan abjad isyarat berbasis H5P menggunakan aplikasi Lumi untuk anak tunarungu kelas 1 SDLBN Muara Bungo
2. Mengetahui hasil uji kelayakan media interaktif dari aspek materi dan media.
3. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media interaktif pengenalan abjad bahasa isyarat yang dikembangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Peneliti

1. Dapat menerapkan ilmu dan teori-teori yang telah dipelajari selama menempuh konsentrasi multimedia di Universitas Amikom Yogyakarta dalam bentuk karya nyata berbasis media pembelajaran interaktif.
2. Menambah pengalaman dan wawasan tentang proses perancangan media interaktif menggunakan aplikasi Lumi dan platform H5P sebagai sarana pengembangan konten edukatif.
3. Melatih kemampuan peneliti dalam menganalisis kebutuhan pengguna (guru dan siswa tunarungu) serta menyesuaikan desain media dengan karakteristik anak berkebutuhan khusus.
4. Memberikan pengalaman langsung dalam melakukan penelitian di lingkungan sekolah luar biasa dan berkontribusi terhadap penerapan teknologi pendidikan yang inklusif.

b. Bagi SDLB Negeri Muara Bungo

1. Sekolah memperoleh media pembelajaran interaktif berbasis H5P yang dapat digunakan guru dalam mengenalkan huruf abjad melalui Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI) secara lebih menarik dan menyenangkan.
2. Guru mendapatkan alternatif media pengajaran yang dapat digunakan secara offline melalui aplikasi Lumi, sehingga memudahkan proses pembelajaran tanpa bergantung pada jaringan internet.

3. Siswa tunarungu dapat belajar huruf abjad dengan cara yang lebih visual dan interaktif, sehingga meningkatkan minat belajar serta pemahaman terhadap bentuk huruf dan gerakan isyarat.
4. Sekolah dapat memanfaatkan media ini sebagai contoh penerapan teknologi pembelajaran berbasis digital yang mendukung pendidikan inklusif.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi teori-teori yang relevan, hasil penelitian terdahulu, dan landasan teori mengenai media pembelajaran interaktif, HSP, aplikasi Lumi, serta pembelajaran untuk anak tunarungu.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan jenis penelitian, model pengembangan yang digunakan (ADDIE), objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan, serta teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi hasil pengembangan media interaktif, hasil uji validasi, respon pengguna, serta pembahasan terhadap hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya maupun bagi pihak sekolah.